

BAB III

PELAKSANAAN

KERJA PRAKTIK DI

ATELIER RIRI

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Penulis melamar sebagai *intern* atau biasa disebut Kerja Praktik. Sebagai mahasiswa yang melaksanakan Kerja Praktik, penulis berada di bawah pengawasan pembimbing lapangan, yaitu Harindra Mahutama (*senior architect*). Tugas mahasiswa Kerja Praktik selama melakukan Kerja Praktik akan dikoordinasi oleh pembimbing lapangan, namun mahasiswa dapat membantu *principal architect*, *senior architect*, dan *junior architect* atas sepengetahuan dari pembimbing lapangan.

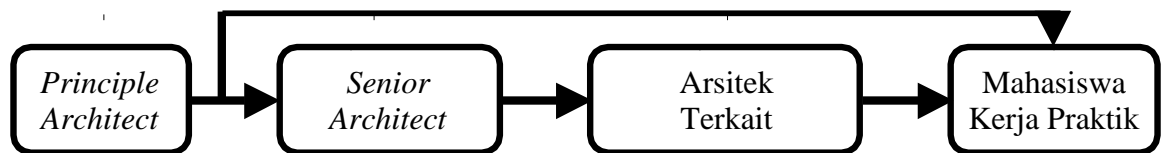
Proses Kerja Praktik yang dilakukan terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap pelatihan dan tahap praktik. Pada tahap pelatihan, penulis diberi studi kasus dan diminta untuk melakukan studi serta mengajukan proposal desain pada tahap *preliminary design*. Pada tahap praktik, penulis mengerjakan desain skematik dan konseptual, DED, visualisasi 3D, dan studi-studi ruang serta preseden. Selama melakukan Kerja Praktik *software* yang digunakan oleh penulis antara lain *SketchUp 2019*, *LayOut*, *AutoCAD 2019*, *V-Ray Next*, *Lumion 0.8*, *Adobe Indesign*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Photoshop*. Penggunaan *software* secara terperinci akan dibahas pada bab IV. Adapun proyek-proyek yang dikerjakan penulis selama melakukan Kerja Praktik, antara lain *exercise* (pelatihan), *Tentang Esok*, dan *Landed House Adhi City*.

2. Koordinasi

Mahasiswa Kerja Praktik berada dalam pengawasan dan koordinasi pengawas lapangan Harindra Mahutama selaku *senior architect*. Pekerjaan yang dilakukan

oleh penulis harus dikoordinasikan dengan pengawas lapangan, namun tidak selalu membantu pengawas lapangan. Penulis memiliki tugas untuk membantu *Principle Architect*, *Senior Architect*, dan *Junior Architect* yang memerlukan bantuan. Saat sedang mengerjakan pekerjaan yang diberikan, maka penulis bertanggung jawab kepada pemberi tugas atau arsitek terkait.

Berikut merupakan bagan alur koordinasi bagi mahasiswa/i Kerja Praktik di konsultan Atelier Riri:



Gambar 3.1. Bagan alur koordinasi di Atelier Riri

(Sumber: Data penulis tahun 2019)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama proses Kerja Praktik yang dilakukan di Atelier Riri, penulis mengerjakan beberapa tugas yang dilaksanakan secara *work from office* maupun *work from home*. Tugas yang dilakukan antara lain adalah *exercise* (pelatihan), Tentang Esok, dan *Landed House Adhi City*. Untuk detail waktu pengerjaan tugas-tugas selama Kerja Praktik dapat dilihat pada Tabel 3.2.1.

Tabel 3.2.1 Detail pekerjaan yang dilakukan selama Kerja Praktik

(Sumber: Data penulis tahun 2020)

Minggu	Proyek	Keterangan
1-9	Exercise	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat studi preseden - Membuat desain hunian (program ruang dan facade) - Membuat proposal <i>Preliminary Design</i>
4-5	Arsifab (Rumah Bekasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat DED - Membuat 3D Kanopi

9-12	Tentang Esok	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat rendering apartment - Membuat rendering interior ultimate house - Membuat rendering dan diagram disinfectant pods - Membuat opsi program ruang dan massa, rendering, dan diagram kantor
12-13	AA House	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat finishing lantai dan dinding kamar mandi tamu, kamar mandi living, dan kamar mandi pegawai - Membuat gambar detail kamar mandi tamu, kamar mandi living, dan kamar mandi pegawai.
13-14	Arsifab (Rumah Arsyah)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat DED - Membuat 3D Kanopi
13	Kiyahomi	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 3D dan detail kanopi
14-18	Landed House Adhi City	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain open space ruang komunal dan tribun lapangan - Membuat desain jembatan penghubung - Membuat proposal <i>Preliminary Design</i>
15-16	BGBJ Library	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat rendering eksterior dan interior
18	Rumah Aji	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat alternatif atap
18-19	Rumah Ancol	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat detailing furniture pada 3D - Membuat rendering interior

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Selama proses Kerja Praktik yang dilakukan selama 4 setengah bulan mulai 2 Juli 2020 hingga 13 November 2020, penulis melakukan Kerja Praktik secara *work from office* dan *work from home*. Pekerjaan yang dilakukan selama proses Kerja Praktik yang akan dijabarkan secara lebih terperinci, antara lain adalah *exercise* atau pelatihan yang diberikan, Tentang Esok, dan *Landed House Adhi City*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 *Exercise* (Pelatihan)

Exercise merupakan pelatihan yang diberikan kepada penulis sebagai mahasiswa Kerja Praktik oleh Mas Harin selaku pengawas lapangan. Pelatihan diberikan pada awal periode Kerja Praktik, yaitu pada hari pertama 2 Juli 2020 dan selesai pada bulan kedua Kerja Praktik, yaitu pada 24 Agustus 2020. Pelatihan dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu studi preseden hunian, desain hunian, desain

muka bangunan, dan proposal preliminary desain.

Pada tahap studi preseden hunian, penulis diberi tugas untuk melakukan riset pada pilihan hunian karya arsitek internasional dan arsitek lokal. Riset hunian karya arsitek internasional membahas tiga karya hunian dari *YounghanChung Architect*, sedangkan riset karya arsitek lokal membahas tiga karya hunian dari *RAW Architect*. Pada proses studi preseden, penulis menggunakan *software Adobe Indesign* dan *Adobe Photoshop* sebagai media presentasi.

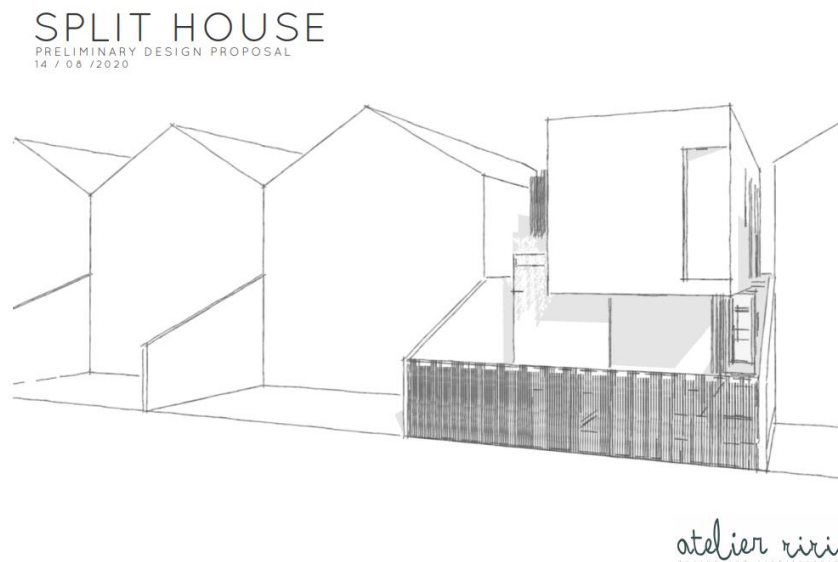
Pada tahap desain hunian, penulis diberi TOR (*term of reference*) untuk mendesain hunian dengan site berukuran 8x20x160m, dan kebutuhan untuk empat orang anggota keluarga dengan pekerjaan dan kebiasaan yang spesifik. Proses desain dimulai dari konsep hunian, lalu massa bangunan, setelahnya program ruang dan denah, lalu terakhir muka bangunan. Pada tahap, ini penulis menggunakan *software SketchUp 2019, AutoCAD 2019, Adobe Photoshop*, dan *Adobe Indesign*.

Tahapan selanjutnya adalah mendesain muka bangunan yang dibagi menjadi dua tahapan, yaitu tahap studi dan tahap desain. Pada tahap studi, penulis diminta untuk mencari dua belas studi preseden muka bangunan yang dijabarkan fitur-fitur dan komposisinya. Pada tahap desain, penulis diminta untuk membuat sepuluh opsi muka bangunan yang nantinya akan difokuskan menjadi satu pilihan muka bangunan. Pada tahap ini penulis menggunakan *software SketchUp 2019* dan *Adobe Indesign*.

Pada tahap proposal preliminary desain, penulis diminta untuk memaparkan hasil desain hunian sesuai dengan ketentuan dari proposal preliminary desain yang biasa digunakan oleh Atelier Riri, yang terdiri dari halaman *cover*, analisis tapak, *moodboard*, referensi, konsep, zonasi, denah, isometri, tampak, potongan, dan perspektif. Pada tahap ini penulis menggunakan *software SketchUp 2019, Adobe Photoshop* dan *Adobe Indesign*.

Dalam setiap tahap merancang hunian, penulis selalu didampingi dan didiskusikan bersama dengan pembimbing lapangan. Penulis selalu mendapatkan masukan dan informasi-informasi mengenai prinsip-prinsip mendesain hunian,

yang sering kali diaplikasikan dalam proyek-proyek yang dikerjakan di Atelier Riri. Dalam proses pengerjaannya, penulis jadi lebih memahami hal-hal teknis terkait desain hunian. Diskusi juga dilakukan dengan mahasiswa/i Kerja Praktik lain yang juga diberi tugas serupa.



Gambar 3.3.1.1.1 Cover proposal *preliminary design split house*

(Sumber: Atelier Riri, diolah oleh penulis tahun 2020)



Gambar 3.3.1.1.2 Denah proposal *preliminary design split house*

(Sumber: Atelier Riri, diolah oleh penulis tahun 2020)

ELEVATION



Front Elevation



Side Elevation

All contents of this proposal are protected by copyright Atelier Riri

12 | SPLIT HOUSE

Gambar 3.3.1.1.3 Tampak proposal *preliminary design split house*

(Sumber: Atelier Riri, diolah oleh penulis tahun 2020)

SECTION



All contents of this proposal are protected by copyright Atelier Riri

13 | SPLIT HOUSE

Gambar 3.3.1.1.4 Potongan proposal *preliminary design split house*

(Sumber: Atelier Riri, diolah oleh penulis tahun 2020)

PERSPECTIVE EKSTERIOR



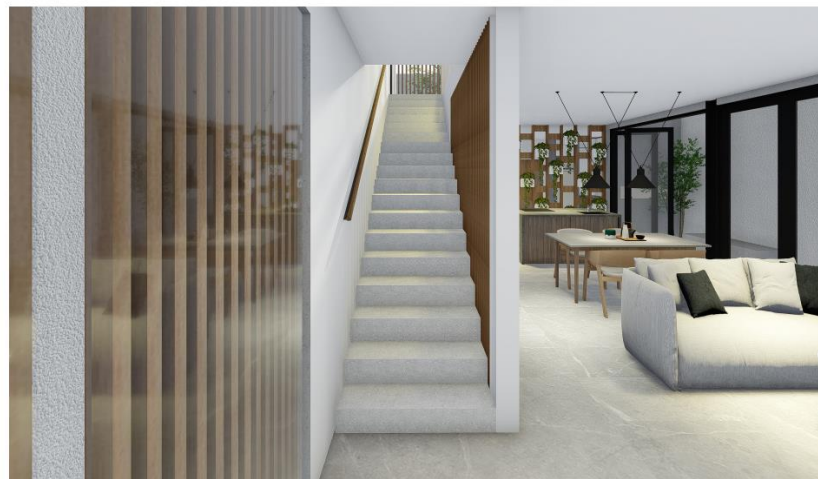
14 SPLIT HOUSE

All contents of this proposal are protected by copyright Atelier Riri.

Gambar 3.3.1.1.5 Perspektif eksterior proposal *preliminary design split house*

(Sumber: Atelier Riri, diolah oleh penulis tahun 2020)

PERSPECTIVE INTERIOR



17 SPLIT HOUSE

All contents of this proposal are protected by copyright Atelier Riri.

Gambar 3.3.1.1.6 Perspektif eksterior proposal *preliminary design split house*

(Sumber: Atelier Riri, diolah oleh penulis tahun 2020)

3.3.1.2 Tentang Esok

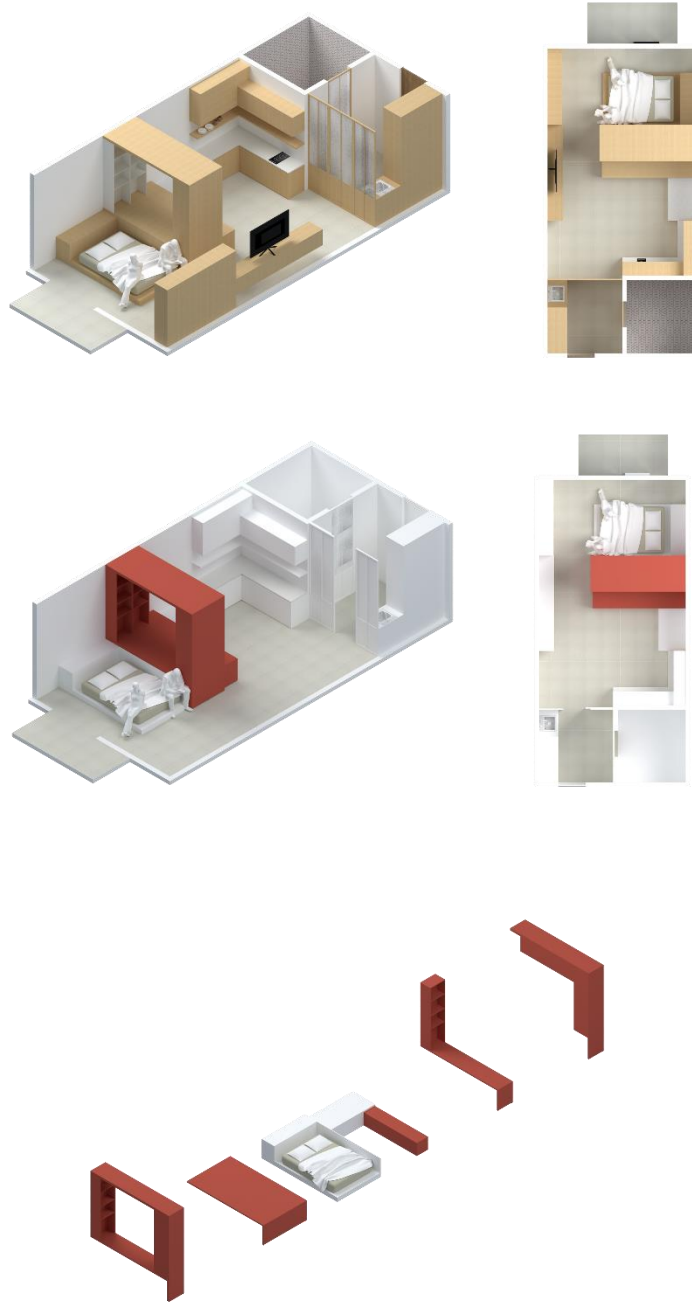
Tentang Esok merupakan sebuah rangkaian acara dialog ide & diskursus dalam merespon rutinitas dan new normal pada era pandemi Covid-19 yang diinisiasi oleh Atelier Riri, dengan menggandeng Fbudi, Soseki Design, dan Roots & co. Tentang Esok dimulai pada 1 Mei 2020 dan akan terus berlanjut sampai acara penutupannya pada ARCH:ID. Rangkaian acara Tentang Esok mencakup riset dan pengembangan ide oleh masing-masing studio, diskusi dan live via zoom dan Instagram, publikasi hasil riset dan diskusi secara online melalui media Instagram dan Youtube, serta publikasi secara offline dengan mencetak buku.

Peran penulis dalam rangkaian acara Tentang Esok adalah membantu Geo Bramanta (mahasiswa Kerja Praktik) sebagai *content creator* dan juga membantu visualisasi dari hasil riset-riset yang dilakukan oleh tim arsitek Atelier Riri.

Sebagai pembantu *content creator*, penulis membantu merencanakan jadwal dan menyiapkan konten yang akan diunggah pada sosial media Tentang Esok. Penulis juga memiliki tugas untuk membantu proses pembuatan video untuk publikasi via Youtube.

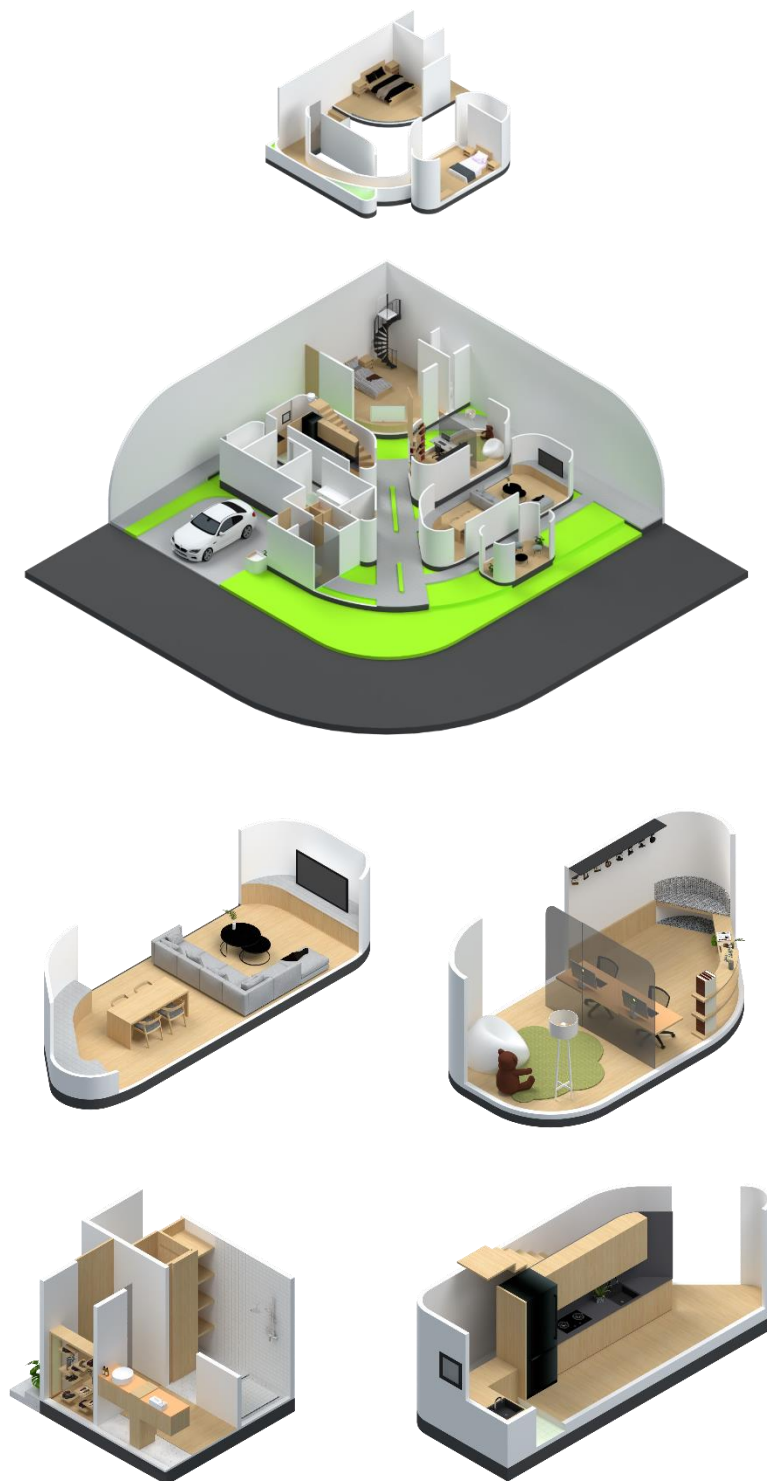
Penulis juga membantu untuk membuat beberapa visualisasi atau rendering 3D dengan menggunakan *software SketchUp 2019, V-Ray Next, Adobe Indesign* dan *Adobe Photoshop*. Visualisasi yang dibuat oleh penulis adalah:

1. Visualisasi riset *Rehabiting* oleh Athirah (*senior architect*)
2. Visualisasi riset *Ultimate House* oleh Disa (*junior architect*)
3. Visualisasi riset *Disinfectant Pods* oleh Harindra Mahutama (*senior architect*).



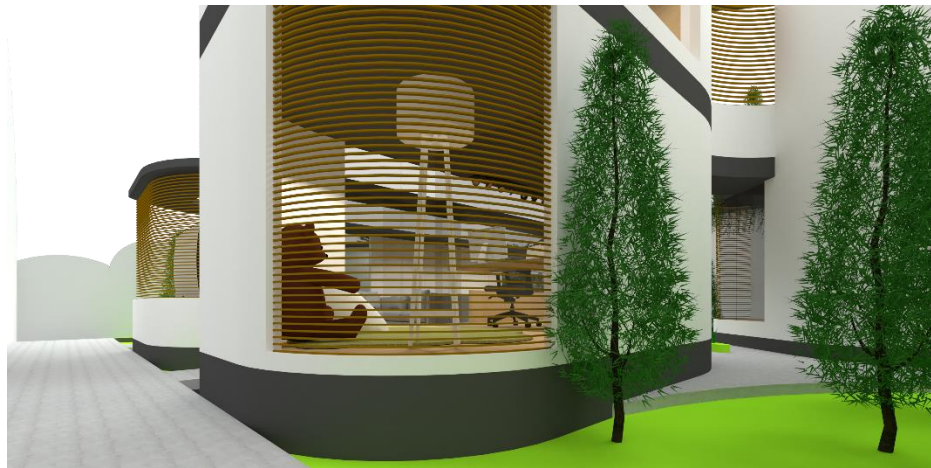
Gambar 3.3.1.2.1 Visualisasi *V-Ray Next Rehabiting*

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Athirah, diolah oleh penulis tahun 2020)



Gambar 3.3.1.2.2 Visualisasi *V-Ray Next* isometri *Ultimate House*

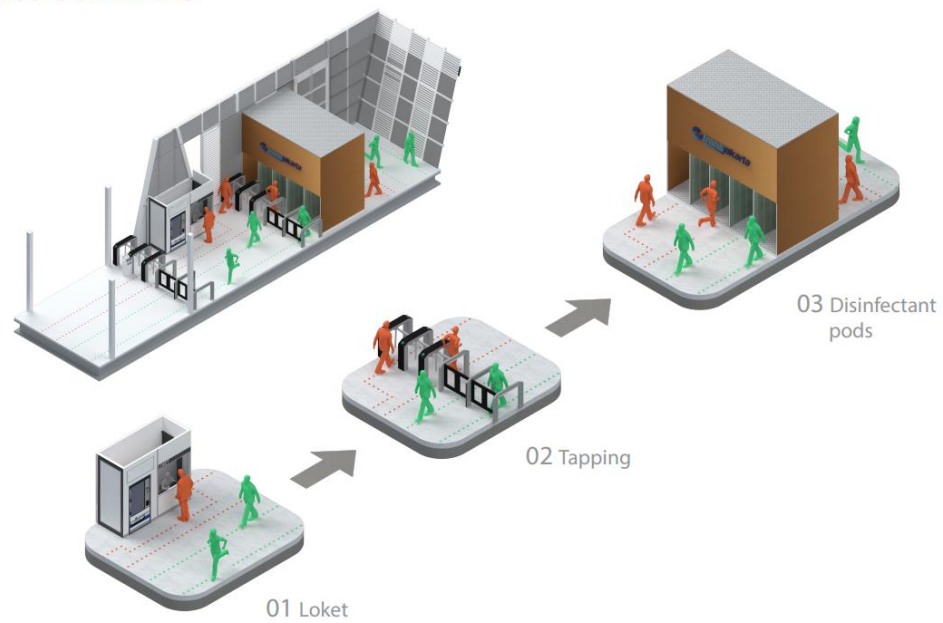
(Sumber: Atelier Riri, dokumen Adisa, diolah oleh penulis tahun 2020)



Gambar 3.3.1.2.3 Visualisasi V-Ray Next perspektif *Ultimate House*

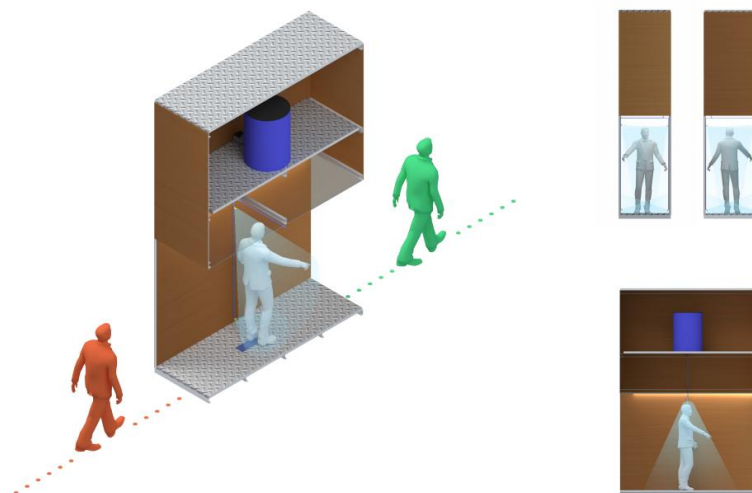
(Sumber: Atelier Riri, dokumen Adisa, diolah oleh penulis tahun 2020)

PROSES STERILISASI



All contents of this proposal are protected by copyright Atelier Riri

PROSES STERILISASI



All contents of this proposal are protected by copyright Atelier Riri

Gambar 3.3.1.2.4 Visualisasi V-Ray Next dan layout Adobe Indesign Disinfectant Pods

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, diolah oleh penulis tahun 2020)

Selain mengerjakan visualisasi menggunakan *software V-Ray Next*, penulis juga membantu Sandika Putra (*junior architect*) mengembangkan massa bangunan dan visualisasi untuk risetnya dengan topik *Cubicle Office Space*. Riset *Cubicle Office Space* yang dilakukan oleh Sandika Putra merupakan riset untuk mengembangkan ide dan gagasan untuk mencegah penularan Covid-19 pada area perkantoran. Konsep yang diambil adalah kubikal, modular, dan hygiene, dengan menerapkan *natural ventilation*, *natural lighting*, dan *innercourt*. Penulis terlibat dalam proses diskusi konsep dan implementasi konsep tersebut dalam karya arsitektur.

the mayor problems

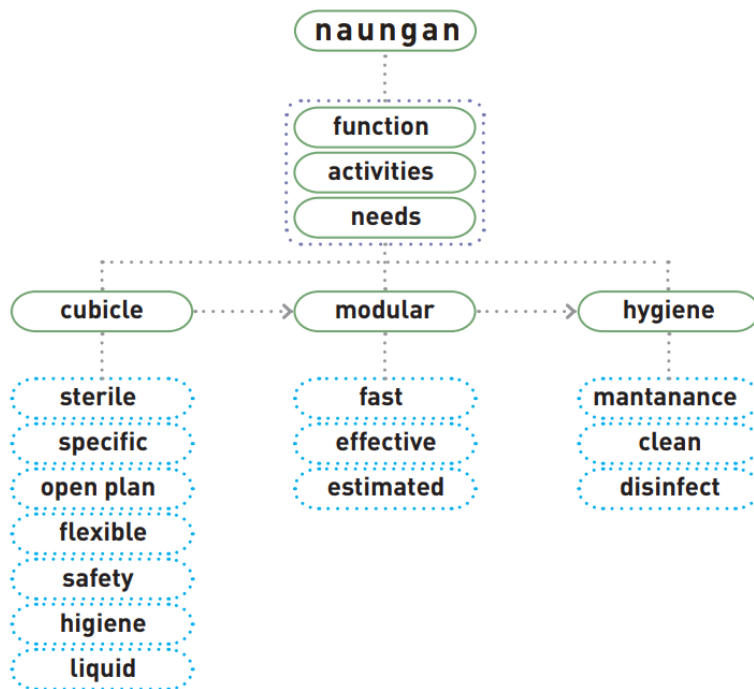


VDJ protocol



Gambar 3.3.1.2.5 Isu riset *Cubicle Office Space*

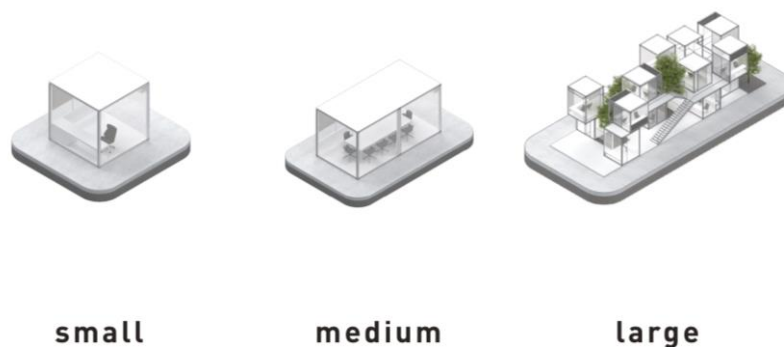
(Sumber: Atelier Riri, dokumen Sandika, diolah oleh Sandika Putra tahun 2020)



Gambar 3.3.1.2.6 Konsep Cubicle Office Space

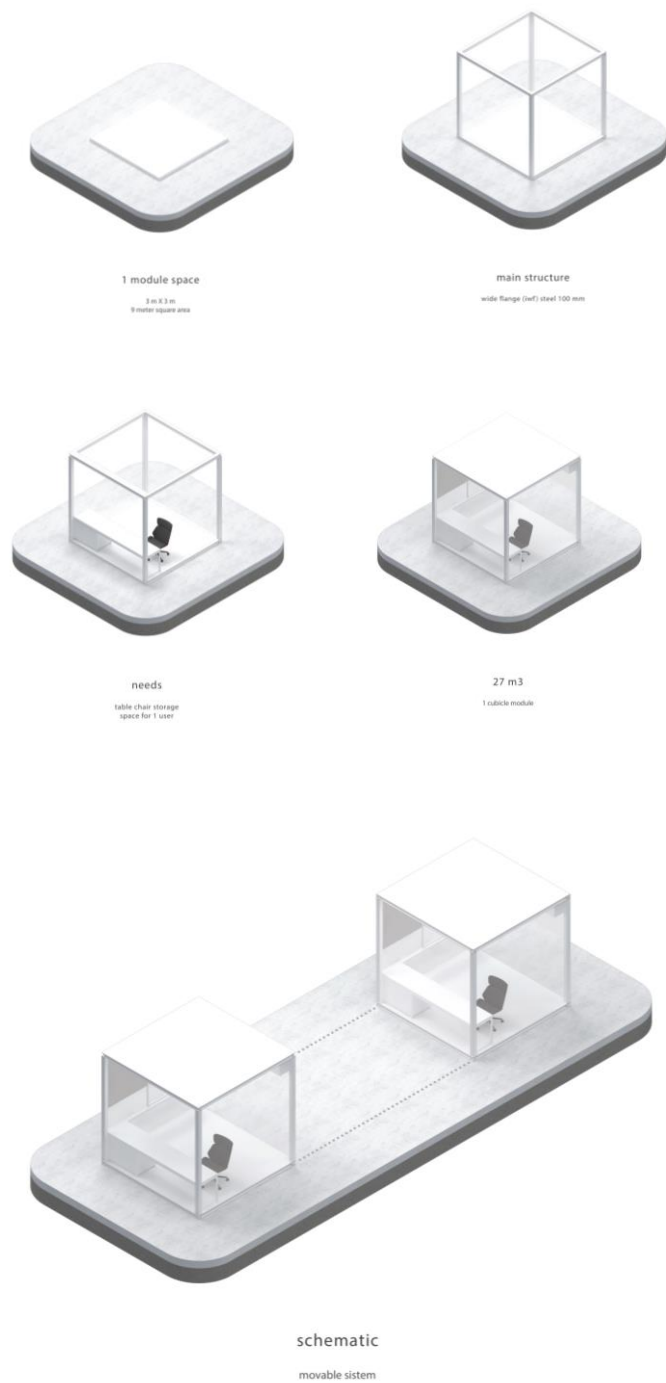
(Sumber: Atelier Riri, dokumen Sandika, diolah oleh Sandika Putra tahun 2020)

Dalam tahap rancangan, penulis diberi tugas untuk melakukan visualisasi terhadap riset ini yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *small*, *medium*, dan *large*. Pada tahap ini, penulis menggunakan *software SketchUp 2019*, *V-Ray Next*, *Adobe Indesign*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Photoshop*.



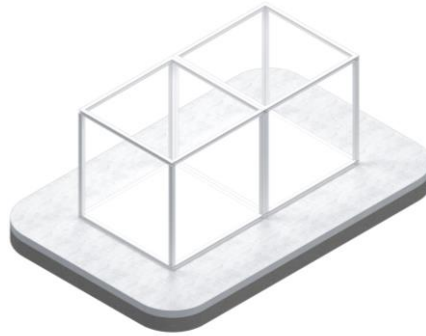
Gambar 3.3.1.2.7 Visualisasi konsep Cubicle Office Space

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Sandika, dibuat dan diolah oleh Sandika Putra dan Stephanie Vania tahun 2020)



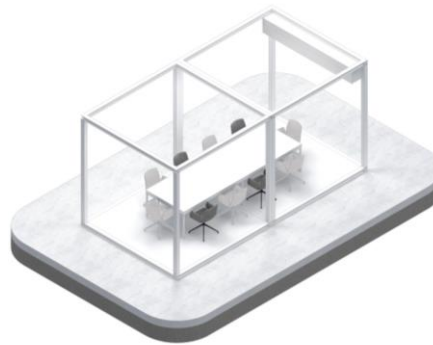
Gambar 3.3.1.2.8 Visualisasi *Cubicle Office Space* tipe *small*

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Sandika, dibuat dan diolah oleh Sandika Putra dan Stephanie Vania tahun 2020)



double module

1 + 1 join module
27 m³ + 27 m³



schematic

layout for 2 - 4 user
layout for larger function such as meeting room

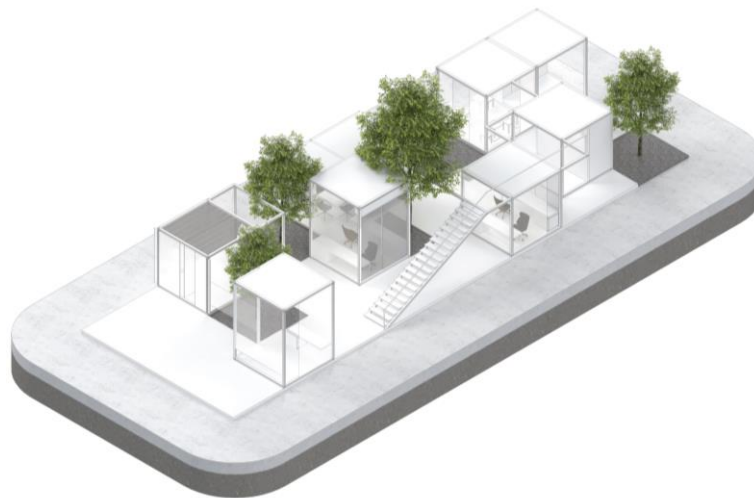


independently

visual, circulation, ventilation
open view to outdoor area
self ventilation & electrical system

Gambar 3.3.1.2.9 Visualisasi *Cubicle Office Space* tipe *medium*

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Sandika, Dibuat dan diolah oleh Sandika Putra dan Stephanie Vania tahun 2020)



layout plan

7 m x 9 m scheme
multi purpose function
1st floor



layout plan

7 m x 9 m scheme
multi purpose function
2nd floor

Gambar 32.3.1.2.10 Visualisasi *Cubicle Office Space* tipe large

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Sandika, dibuat dan diolah oleh Sandika Putra dan Stephanie Vania tahun 2020)



Gambar 3.3.1.2.11 Visualisasi perspektif *Cubicle Office Space* tipe *small* dan *medium*

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Sandika, dibuat oleh Stephanie Vania tahun 2020)



Gambar 3.3.1.2.12 Visualisasi perspektif *Cubicle Office Space tipe large*

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Sandika, dibuat oleh Stephanie Vania tahun 2020)



Gambar 3.3.1.2.13 Visualisasi perspektif *Cubicle Office Space tipe large* sebagai bagian dari bangunan *existing*

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Sandika, dibuat oleh Stephanie Vania tahun 2020)

3.3.1.3 *Landed House Adhi City*

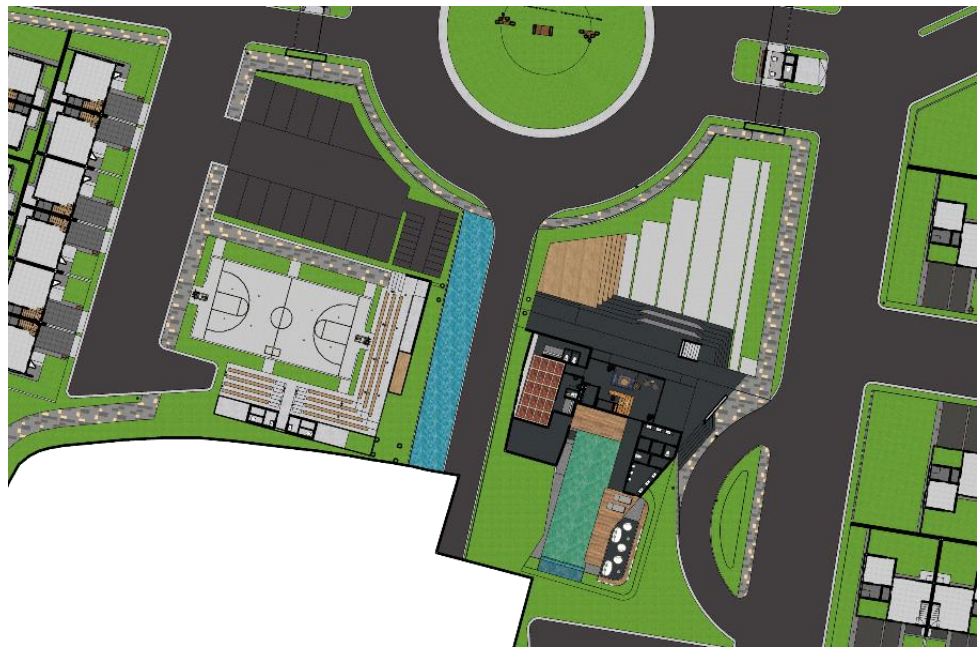
Landed House Adhi City merupakan proyek *masterplan & landed house* yang bekerjasama dengan Adhi Commuter Properti. Pada Proyek *Landed House Adhi City*, Atelier Riri mendesain *masterplan* beserta dengan unit-unit hunian. Unit hunian yang dirancang terbagi menjadi dua opsi yaitu *millenial* dan *baby boomers* yang masing-masing memiliki 3 tipe hunain.

Pada proyek *Landed House Adhi City* penulis diberi tugas untuk membantu Mas Harindra Mahutama (*senior architect*) membuat opsi desain ruang komunal dalam area *Landed House Adhi City* bersama dengan mahasiswa magang lain, yang berupa *open space*, tribun lapangan, dan jembatan penghubung. Kemudian dilanjutkan dengan menyiapkan proposal desain untuk area *gate*, *open space*, *club house*, dan tribun lapangan.

Pada pengerjaan opsi desain ruang komunal dalam area *Landed House Adhi City*, penulis menggunakan *software SketchUp 2019*. Kemudian untuk mengerjakan proposal desain, penulis menggunakan *software SketchUp 2019*, *Adobe Indesign*, dan *Adobe Photoshop*. Dalam proses pembuatan desain dan proposal, penulis dibimbing oleh Mas Harindra Mahutama.

Dalam proses mendesain penulis diberi *guideline* untuk mendesain area-area komunal dengan identitas yang selaras dengan desain yang telah sebelumnya dibuat untuk unit hunian dan *clubhouse*. Penulis membuat dua buah opsi untuk desain area *open space* yang terletak di area depan *club house* yang berfungsi untuk ruang *outdoor* serba guna. Untuk tribun lapangan, penulis juga mencoba untuk membuat area yang mudah diakses dan digunakan oleh penghuni.

Area komunal dipisahkan oleh jalan eksisting yang merupakan jalur publik, dan dihubungkan dengan jembatan penyeberangan orang. Jembatan penghubung ini juga digunakan untuk lintasan *jogging*. Dari area tribun terdapat ramp untuk mengakses jembatan, dan pada area *club house* terdapat tangga.



Gambar 33.3.1.3.1 *Siteplan opsi ruang komunal outdoor, opsi 1 (atas), opsi 2 (bawah)*

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, dibuat oleh Stephanie Vania tahun 2020)



Gambar 3.3.1.3.2 *Blockplan* opsi ruang komunal outdoor, opsi 1 (atas), opsi 2 (bawah)

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, dibuat oleh Stephanie Vania tahun 2020)



Gambar 3.3.1.3.3 Perspektif opsi ruang komunal outdoor, opsi 1 (atas), opsi 2 (bawah)

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, dibuat oleh Stephanie Vania tahun 2020)

Dari kedua opsi *open space* ini, kemudian dipilih satu alternatif, yaitu opsi kedua untuk kemudian dilanjutkan pembuatan proposal desainnya yang akan diajukan kepada klien. Untuk desain tribun lapangan memerlukan beberapa perubahan karena ada peraturan mengenai garis bangunan. Berikut hasil revisi untuk lapangan dan tribun Landed House Adhi City:



Gambar 3.3.1.3.4 Denah area tribun lapangan

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, dibuat oleh Stephanie Vania tahun 2020)

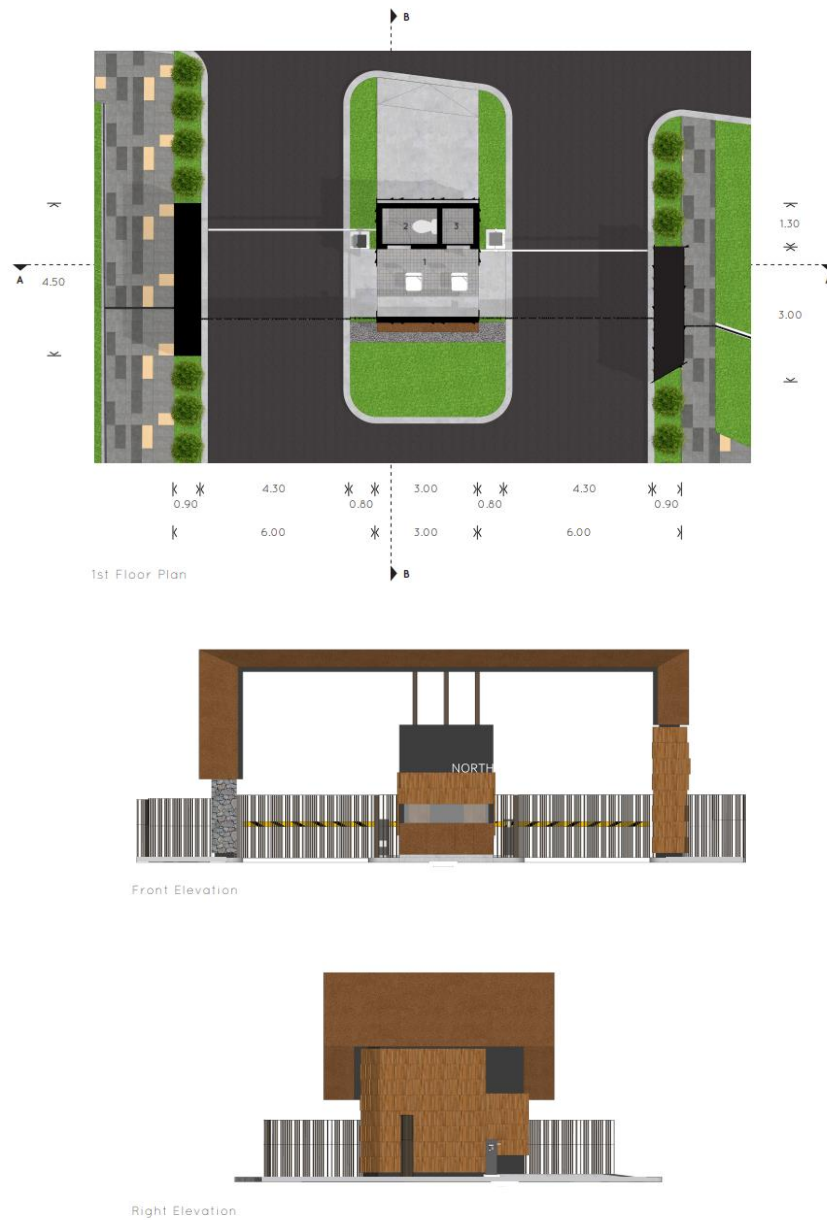


Gambar 3.3.1.3.5 Perspektif area tribun lapangan

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, dibuat oleh Stephanie Vania tahun 2020)

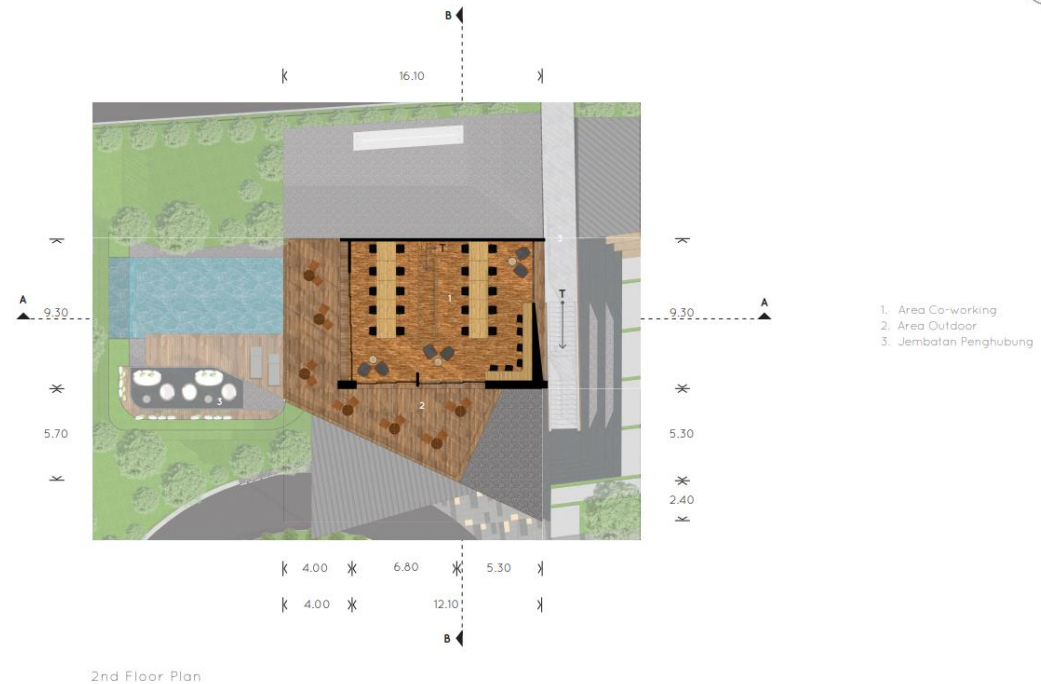
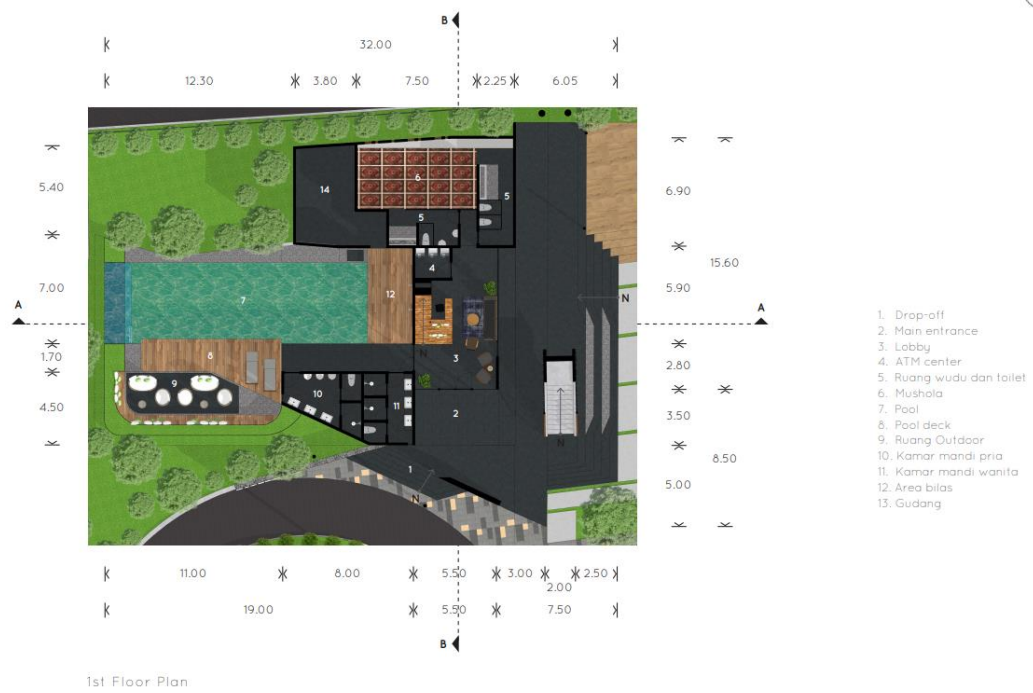
Setelah proses mendesain selesai, penulis menyusun proposal desain

yang berisi gambar skematik denah, tampak, potongan, serta gambar perspektif. Proposal desain terbagi dalam tiga bagian, yaitu *gate*, *club house*, dan tribun lapangan.



Gambar 3.3.1.3.6 Denah dan tampak *gate*

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, visualisasi diolah oleh Stephanie Vania tahun 2020)



Gambar 3.3.1.3.7 Denah club house

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, visualisasi diolah oleh Stephanie Vania tahun 2020)



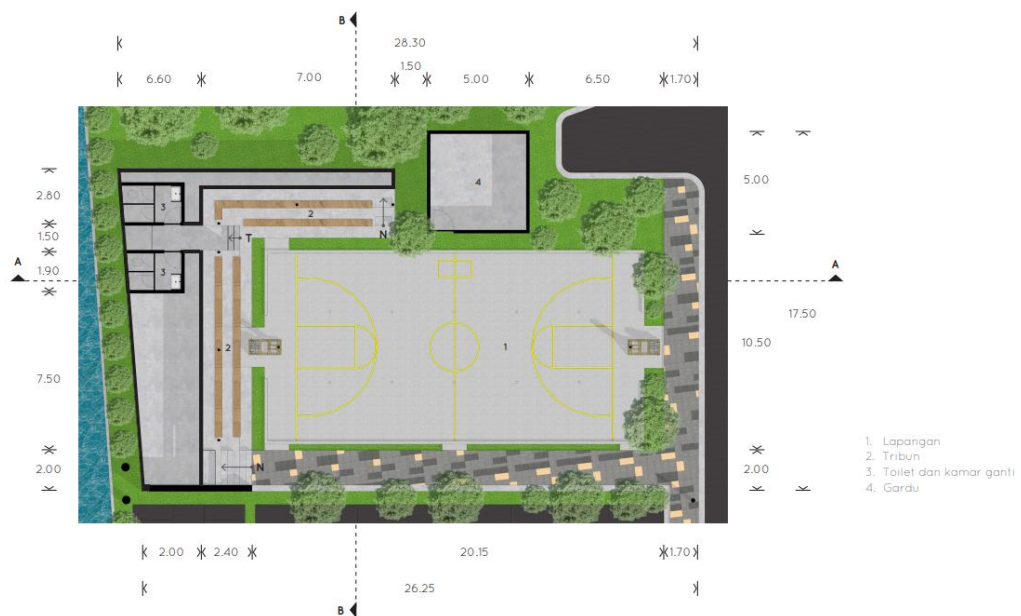
Front Elevation



Right Elevation

Gambar 3.3.1.3.8 Tampak *club house*

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, visualisasi diolah oleh Stephanie Vania tahun 2020)



Front Elevation



Side Elevation

Gambar 3.3.1.3.9 Denah dan tampak tribun lapangan

(Sumber: Atelier Riri, dokumen Harindra, visualisasi diolah oleh Stephanie Vania tahun 2020)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan selama melaksanakan Kerja Praktik, penulis menemukan beberapa kendala yang terkait dengan wawasan dan pengetahuan penulis. Kendala yang ditemui tidak jauh dari minimnya wawasan dalam mendesain dan juga keterbatasan penggunaan *software*. Dalam mengerjakan *exercise*, kendala yang dirasakan adalah keterbatasan dalam pengetahuan prinsip mendesain hunian dan penggunaan *software* yang baru dipelajari. Begitu juga kendala yang ditemukan pada saat mengerjakan Tentang Esok, dengan penggunaan *software* yang baru. Dalam mengerjakan ruang komunal *Landed House Adhi City* kendala yang ditemukan adalah keterbatasan pengetahuan dan gagasan dalam membuat desain ruang terbuka. Terkait dengan kondisi pandemi Covid-19, penulis juga merasa terkendala dengan proses Kerja Praktik yang tidak selalu tatap muka.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala yang dialami terkait dengan keterbatasan wawasan dalam mendesain hunian dan ruang publik, serta keterbatasan dalam penguasaan *software*, adalah dengan belajar, mencari referensi, dan asistensi kepada pemberi tugas. Selama masa Kerja Praktik di Atelier Riri, penulis belajar banyak mengenai prinsip-prinsip mendesain, baik hunian maupun ruang publik. Solusi dari kendala penggunaan *software* adalah mempelajari cara penggunaannya dan bertanya jika dirasa perlu. Terkait kendala saat *work from home*, solusinya adalah menjalin komunikasi secara online dengan baik.